

Vogelgesang, Waldemar

Asymmetrische Wahrnehmungsstile. Wie Jugendliche mit neuen Medien umgehen und warum Erwachsene sie so schwer verstehen

ZSE : Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation 20 (2000) 2, S. 181-202



Quellenangabe/ Reference:

Vogelgesang, Waldemar: Asymmetrische Wahrnehmungsstile. Wie Jugendliche mit neuen Medien umgehen und warum Erwachsene sie so schwer verstehen - In: ZSE : Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation 20 (2000) 2, S. 181-202 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-109365 - DOI: 10.25656/01:10936

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-109365>

<https://doi.org/10.25656/01:10936>

in Kooperation mit / in cooperation with:

BELTZ JUVENTA

<http://www.juventa.de>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, veröffentlichen oder widernatürlich nutzen. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.
This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Digitalisiert

ZSE Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation Journal for Sociology of Education and Socialization

20. Jahrgang / Heft 2/2000

Schwerpunkt/Main Topic

Entgrenzungen von Lernen, Leben, Arbeiten?
Learning, Living, Working – Blurring of Boundaries?

Helga Zeiher:

Einführung in den Themenschwerpunkt

Introduction to the Main Topic 115

Maria Fölling-Albers:

Entscholarisierung von Schule und Scholarisierung von Freizeit?

Überlegungen zu Formen der Entgrenzung von Schule und Kindheit

De-schooling and Schooling? Blurring of Boundaries between

School and Leisure Time 118

Hans Rudolf Leu/Christa Preissing:

Bedingungen und Formen der Pluralisierung des Angebots von
Kindertageseinrichtungen

Context and Forms of Pluralisation of Day-Care Facilities in Germany 132

G. Günter Voß:

Unternehmer der eigenen Arbeitskraft – Einige Folgerungen für die
Bildungssoziologie

Entrepreneur of Ones Own Labour Force – Some Conclusions for the

Sociology of Education 149

Beiträge/Contributions

Susanne Achterberg:

Das Kind als Objekt des Begehrens. Die pädophile Ausbeutung der
generationalen Hierarchie.

The Child as Object of Desire. The Paedophilic Exploitation of the

Generational Hierarchy 167

Waldemar Vogelgesang: Asymmetrische Wahrnehmungsstile. Wie Jugendliche mit neuen Medien umgehen und warum Erwachsene sie so schwer verstehen <i>Assymetric Stiles of Perception. How Juveniles Handle New Media and Why Adults Don't Understand Them</i>	181
---	-----

Rezension/Book Reviews

Einzelbesprechungen

J. Zinnecker über M.-S. Honig „Entwurf einer Theorie der Kindheit“	203
M. Eswein über G. Trommsdorff et al. „Japan in Transition“	207
M. Lutz über E. Kasten „Kinder malen ihre Welt“	209

Aktuelle Veröffentlichungen – kurz vorgestellt

Thema: Untersuchungen zur kindlichen und jugendlichen Computer- aneignung	209
--	-----

Aus der Profession/Inside the Profession

Tagungsbericht

D. Fuß und K. Boehnke über die 2. Tagung der Sektion Jugendsozio- logie der Deutschen Gesellschaft für Soziologie und die 12. Tagung des Forums Friedenspsychologie e. V. in Chemnitz	211
---	-----

Forschungsbericht

Ch. Oehler und Ch. Solle berichten über Grundlagen der Professio- nalisierung von Lehramtsstudierenden	214
---	-----

Markt

u. a. neue Fachzeitschriften: Erziehung heute und Journal der Jugend- kulturen	220
---	-----

Veranstaltungskalender

u. a. 30. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Köln	221
--	-----

<i>Vorschau/Forthcoming Issue</i>	222
---	-----

Asymmetrische Wahrnehmungsstile

Wie Jugendliche mit neuen Medien umgehen und warum Erwachsene sie so schwer verstehen¹

Asymmetric Styles of Perception. How Juveniles Handle New Media and Why Adults Don't Understand Them

Unsere ethnographischen Studien in verschiedenen Jugend- und Medienkulturen zeigen, daß es heute nicht nur eine wachsende Wissensklüft zwischen den 'information rich' und den 'information poor' gibt, sondern auch eine sich vertiefende Wahrnehmungskluft, die die ältere Generation immer häufiger mit der schmerzlichen Erfahrung jugendkultureller Überforderung und medienpraktischer und -semantischer Inkompetenz konfrontiert. Denn die Dynamik des Medienmarktes und die Differenzierung des Jugendraums lassen die medialen Kompetenzen und ästhetischen Präferenzen zwischen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen immer weiter auseinanderreten. Beschleunigte optische und akustische Präsentationen aber auch die computererzeugten visuellen Animationen hinterlassen in der Wahrnehmungshaltung der Heranwachsenden tiefe Spuren, wobei sie eine besondere Virtuosität im Umgang mit schnellen Bilddarstellungen und stilistisch-emblematischen Transformationen entwickeln. Am Beispiel der spezialisierten Aneignung von Videoclips, Horrorfilmen sowie der Black Metal- und Techno-Musik und des eigenwilligen Gebrauchs von Computer und Internet werden intergenerational disparate mediale Kompetenz-, Dekodier- und Erlebnismuster sichtbar, die möglicherweise einen ganz grundlegenden Wandel im gesellschaftlich vorherrschenden Wahrnehmungsmodus anzeigen und zwar einer Entwicklung von der erwachsenentypischen Dominanz des Diskursiv-Begrifflichen hin zu einer jugendtypischen Dominanz des Intuitiv-Bildhaften.

Our ethnographic field research in various media-communicated youth scenes verify that nowadays there is not only an increasing gap of knowledge between the 'information rich' and the 'information poor' but also a deepening gap of perception which confronts the older generation with the painful experience of youth-cultural excessive demand and media practical and semantic incompetence. It is the dynamic of the media market and the differentiation of the youth area which make the media-competence and esthetic preferences between children, juveniles and adults drift away extremely. Accelerating optical and acoustic presentation as well as visual computer animation leave deep marks on the perception of adolescents in which they develop a particular virtuosity in handling the quick presentation of pictures and stylistic-emblematic transformations. In the specialized appropriation of video clips and horror films, black metal and techno music and the unorthodox use of computer and internet disparate patterns of media-competence, -decoding and -experience which

1 Der Text ist die überarbeitete Fassung eines Vortrags, den ich auf Einladung der Turn der Sinne GmbH im Rahmen eines Symposiums ('Welt der Wahrnehmung – Wahrnehmung der Welt') am 4.10.1998 in Nürnberg gehalten habe.

might indicate a basic change in the socially predominating mode of perception: a development from the dominance of a typically discursive reasoning among adults to the prevailing intuitive-figurative position of juveniles.

1. Jede Form der Wahrnehmung ist eine Bedeutungsinvestition, wobei ihr konstruktiver Charakter sich in unterschiedlichen alltagsästhetischen Bewertungsschemata und sozio-kulturellen Relevanzmustern niederschlägt.

Jede Form der Wahrnehmung ist, aus soziologischer Perspektive, eine Bedeutungsinvestition. Was wir sehen, hören, riechen, schmecken und fühlen verstehen wir mit Sinn. Wir können gar nicht anders, sagen die Anthropologen, weil unsere konstitutionelle Weltoffenheit uns gleichsam dazu zwingt, Sinnzuschreibungen vorzunehmen, um handlungsfähig zu werden.

Bei solchen Sinnkonstruktionen greifen Menschen auf Symbolsysteme zurück, wie sie zutiefst in Sprache und Kultur verankert sind.² Zwar ist es richtig, wie die Sozialisationsforschung herausstellt, daß aufgrund der gemeinsamen Teilhabe an einer Kultur auch Bedeutungen zu gemeinschaftlich geteilten Bedeutungen werden. Allein der Bedeutungskosmos ist in der heutigen Zeit – nicht zuletzt aufgrund der medialen Allumfassung und der kulturellen Aufspaltungen – geradezu explodiert. Die Frage lautet heute weniger, was ist das Gemeinsame der vielen kleinen Sozial- und Sinnwelten,³ sondern vielmehr,

2 Glifford Geertz (1973, S. 49) hat die Kulturbestimmtheit der menschlichen Existenz geradezu apodiktisch formuliert: „Without men, no culture, certainly; but equally, and more significantly, without culture, no men.“ Auch der Paradigmenwechsel in der Kognitionswissenschaft zeigt, daß Einblicke in das arbeitende Gehirn, wie sie aufgrund medizinischer Computertechnologie möglich sind, nichts über dessen sinnbezogene Verarbeitungen auszusagen vermögen, also über die charakteristischen Ausdrucksformen des menschlichen Geistes wie Intentionalität, Subjektivität und Bedeutungszuweisung. Jerome Brunner (1997, S. 21f.), einer der Väter der Kognitionswissenschaft, fordert deshalb gerade für seine Disziplin „einen stärker interpretativen Zugang zur Kognition, der sich mit dem Schaffen von Bedeutung bzw. Sinn befaßt und der sich,“ wie er weiterhin feststellt, „in den letzten Jahren in der Anthropologie, in der Linguistik, der Philosophie, der Literaturtheorie, in der Psychologie, ja fast überall, wohin man schaut, ausgebreitet zu haben scheint.“ Daß nicht zuletzt auch in der Soziologie sinntheoretisch ausgerichtete Konzeptionen auf dem Vormarsch sind, verdeutlichen die bereits in den 60er und 70er Jahren vorgelegten Arbeiten etwa von Ulrich Oevermann (1973) zur ‘Deutungsmusteranalyse’ oder von Erving Goffman (1977) zur ‘Rahmentheorie’. An neueren alltags- und sinnsoziologischen Arbeiten sind etwa die Studien von Pierre Bourdieu (1983) zur Habitus-Genese, von Alois Hahn (1987, 1995) zur Selbstthematisierung, von Herbert Willems (1997) zur Alltagstheatralik und von Niklas Luhmann (1984, 1995) zur operativen Geschlossenheit autopoietischer Systeme zu nennen.

3 Der moderne Mensch lebt nicht wie sein vormoderne Vorgänger in einer Welt aus einem Guß, sondern richtet sein Leben nach eigenem Gusto ein. Er ist von überkommenen Traditionen weitestgehend entbunden und kann sich auf einem Markt von Sinn- und Biographiemustern selbst bedienen. Er kann – zumindest prinzipiell – seine Arbeit, seinen Beruf, seine Vereins-, Partei-, Kirchen- bzw. Sektenmitgliedschaft und seinen kulturellen oder subkulturellen Stil frei wählen und wechseln. Er ist der Bastler seines Lebens, das in immer „kleinere Lebenswelten“ (Luckmann 1970) und „Sinnwelten“ (Hitzler 1988) zerfällt und das unter der Devise steht: „Man hat keine Wahl, außer zu wählen“ (Giddens 1997, S. 49).

wie ist Verstehen und Verständigung trotz der kulturellen Vielfalt und individualisierten Sinnzuschreibung möglich.

Um zu veranschaulichen, wie weit Wahrnehmungen auseinanderliegen können, ist nachfolgend eine persönliche Erfahrung kurz geschildert:

Vor einiger Zeit besuchte ich mit meinem Neffen ein Konzert einer bekannten Blechbläser-Formation, World Brass. Obwohl Blech-Musik nicht eben zu meinen musikalischen 'favorites' zählt, willigte ich ein. Zudem war ein Geburtstagsgeschenk überfällig und mir seine Leidenschaft für das Tenorhorn, das er selbst auch ganz ordentlich spielt, wohl bekannt. Die Konzertdarbietung war virtuos, nuancenreich und spätestens bei Gershwins 'Rhapsody in Blue' schlug meine anfängliche Skepsis in pure Begeisterung um. Aber dann! Kurz vor der Pause kündigte ein „leibhaftiger Komponist“, wie er sich selbst vorstellte, ein modernes und innovatives Stück an, das er vor kurzem komponiert hatte. Nach den ersten Tönen, zutreffender: schrillen Geräuschfolgen, wünschten sich die meisten Zuhörer wohl nichts sehnlicher herbei als die Pause.

Zu meiner Überraschung bat mich mein Neffe nun in der Konzertpause, mit ihm gemeinsam zu dem Komponisten zu gehen, er wolle ihn etwas fragen. Ich war neugierig, worüber sich ein 14-Jähriger wohl mit ihm unterhalten würde – und ging mit. Eine kurze Gesprächs-Synopse: „Darf ich Sie etwas fragen?“ Antwort: „Ja, bitte!“ „War das 4/4?“ „Ja, und wie hast du das gemerkt?“ „Ich hab's mir gedacht!“ „Und wie hat es dir gefallen?“ Kurzes Nachdenken: „Das war mal was anderes, aber schwer zu spielen.“

Die Gesprächsfetzen, die ich in der Pause aufschnappte, waren der Musik und ihrem Schöpfer allerdings weniger gewogen: Zumutung, Katzenmusik, Baustellenlärm, gewohnungsbedürftig. Der Feuilletonist der Lokalzeitung (Trierischer Volksfreund v. 29. Sept. 1998), kommentierte tags darauf sehr moderat: „Theo Brandmüller, einer der populärsten zeitgenössischen Komponisten, hatte sich von dem Reiz leiten lassen, neue Musik und Tanz zu einer Einheit zusammenzuführen. Ein interessantes Experiment mit großem Charme; ein Experiment, bei dem es sich der Komponist nicht nehmen ließ, persönlich das Publikum vor Beginn der Darbietung behutsam in die Materie einzuführen. Für viele Anwesende genügend Gesprächsstoff für die sich anschließende Pause. Wer an diesem Experiment nicht so recht Freude finden konnte, kam in der Folge garantiert auf seine Kosten.“

Die kleine Episode zeigt, wie divergierend die Wahrnehmungen und Einschätzungen einer Musikdarbietung sein können. Während für den Komponisten das musik-innovative Moment im Mittelpunkt stand, interessierte sich mein Neffe vor allem für die instrumental-technische Seite und die Zuhörer für die ästhetische Dimension, wenn diese auch wenig Zustimmung bei ihnen fand. Der kulturbeflissene Feuilletonist kommentierte wohlwollend abwägend aus der Distanz.

Bei Wahrnehmungen spielen ganz offensichtlich die ihnen vorausliegenden Erfahrungen, Kenntnisse, Präferenzen und Erwartungen eine wichtige Rolle. Daß dies auch – oder gerade – für ästhetische Produkte und Inszenierungen gilt, ist in der Kunstsoziologie ein Allgemeinplatz: „Wenn man die Kunst nicht aus objektiven Eigenschaften der Kunstprodukte, der Bilder, Statuen oder Musikstücke ableitet, sondern aus ihren Wirkungen, dann ist eine wesentliche Vor-

aussetzung dafür, daß etwas Kunst ist, seine soziale Anerkennung als solche. Oder anders formuliert, das ästhetische Erlebnis des Kunstbetrachters ist dann das Entscheidungskriterium. Kunst wird in diesem Falle von einer Dingeigenschaft zu einer Beziehungsqualität. Wenn etwa dieses ästhetische Erlebnis im kantischen interesselosen Wohlgefallen bestünde, den ein Gegenstand oder eine Musik in uns auslöst, dann könnte man wohl auch sagen, daß nur durch dieses Wohlgefallen etwas zur Kunst wird. Nun erfahren wir aber gerade in der Gegenwart besonders drastisch, daß keineswegs dieselben Objekte und Musikrichtungen bei allen Menschen die gleichen Empfindungen auslösen. Vielmehr scheint die Freisetzung solcher Regungen im Gegenteil viel stärker gruppen- als werkbabhängig zu sein. Kunst wäre also danach immer: Kunst für jemanden. Eine der zentralen Aufgaben der Kunstsoziologie besteht nun darin herauszufinden, welche Gruppen welche Gegenstände und Werke als Kunst wahrnehmen. Dabei wird man bestimmte Eigenschaften des Kunstwerks nicht außer acht lassen dürfen. Aber ebensowenig wird man die Wahrnehmungsgewohnheiten, die ästhetischen Traditionen, die Geschmackskriterien, die Erfahrungslage, die Bildung usw. der Rezipienten als Korrelat des Kunstwerks vernachlässigen dürfen“ (Hahn 1984, S. 15).

Überträgt man diese Überlegungen, daß Kunst nicht unabhängig von Präferenzen und Bedürfnissen, Kenntnissen und Erfahrungen der Betrachter oder Zuhörer bestimmt werden kann, auf den Bereich der Populärkultur, der gerade für Jugendliche von besonderer Relevanz ist, dann ist die Stelle markiert, an der sich zeigen läßt, wie die Wahrnehmungsformen und -kompetenzen zwischen den Generationen mehr und mehr auseinanderdriften.⁴

2. Jugendzeit ist Medienzeit und Jugendszenen sind vermehrt Medienszenen – verbunden mit der Ausbildung einer selbstbestimmten, gestuften und genrebezogenen Medienkompetenz.

Medien sind heute selbstverständlicher Bestandteil der Welt der Heranwachsenden. Bereits eine oberflächliche Betrachtung der Beziehung zwischen Alltagswelt und Medienalltag läßt erahnen, wie gravierend sie die sozio-kulturelle Umgebung verändert haben und wie sehr sie zum Begriff universell verfügbarer Konsum- und Kulturgüter geworden sind. Überall gibt es Fernsehgeräte, Radios, CD-Player, Walkmans, Zeitschriften, Bücher, Kinos und auch die sogenannten Neuen Medien – Video, Telespiele, Computer und Internet – erobern unaufhaltsam die kindliche und jugendliche Lebenswelt.

Aber diesem wachsenden und sich ständig wandelnden Medienmarkt sind weder Kinder noch Jugendliche hilflos ausgeliefert, vielmehr zwingt sie dessen Dynamik zur Selektion. So werden bereits sehr früh Routinen ausgebildet, wie Medien ins Tagesgeschehen eingebettet und entsprechend individuellen Wünschen und Bedürfnissen genutzt werden können.

4 Daß Begriffe wie 'digerati' (Diefenbach 1997), 'digital generation gap' (Papert 1996) oder ganz allgemein die Konzeptualisierung von 'Medien-Generationen' und die in diesem Zusammenhang diskutierten intergenerational divergierenden medialen Lern- und Gebrauchsformen zunehmend Beachtung und Relevanz im medienwissenschaftlichen Diskurs finden, belegen auch die Arbeiten von Hörisch (1997); Kübler (1998); Lenzen (1996); Richard/Krüger (1997, 1998).

Im Unterschied zu den meisten Erwachsenen sind die Teens und Twens der ersten Multi-Media-Generation auch ständige Marktbeobachter. Sie wissen, daß mit den 'Böhsen Onkelz' niemand aus der Verwandtschaft gemeint ist, sondern eine Rockgruppe mit Schlagseite nach rechts und daß es sich bei 'Muttertag' nicht um einen Heimatfilm von Ganghofer handelt, sondern um einen indizierten Horrorstreifen. Kinder und Jugendliche, so lassen sich die zentralen Ergebnisse der neueren Medienforschung⁵ zusammenfassen, eignen sich Medien aktiv an. Sie sind keine ferngesteuerten Medienopfer, sondern entwickeln im Umgang mit Medien Wissens- und Wahrnehmungsmuster, die sie im Stile von „Textwilderern“ (Jenkins 1992) produktiv zur personalen Identitätssicherung und kulturellen Selbstverortung einsetzen.

Desweiteren werden Medien unterschiedlichster Couleur vermehrt zu Anknüpfungspunkten von Jugendszenen, wobei es gerade in der jüngeren Vergangenheit zu einer wahren Inflation von medienzentrierten Stilformen und Jugendformationen gekommen ist, die sich oft schneller verwandeln, als der forschende Blick zu folgen vermag.⁶ Innerhalb dieser jugend- und medien-

5 Zur Vielfalt und Dynamik jugendlicher Mediennutzungsstile vgl. u.a. Baacke/Sander/Vollbrecht (1990); Barthelmes/Sander (1997); Charlton/Neumann-Braun (1992); v. Gottberg/Mikos/Wiedemann (1997); Scherer/Berens (1998). Sehr treffend hat Douglas Kellner (1997, S. 311) den jugendtypischen medialen Habitus charakterisiert: „Die heutige Jugend ist die erste Generation, die erste Gruppe, die von Beginn an Kultur als Medien- und Computerkultur kennengelernt hat. Jugendliche spielen Computer- und Videospiele, ihnen steht ein Überangebot an Fernsehkanälen zur Verfügung, sie surfen durch das Internet, schaffen Gemeinschaften, soziale Beziehungen, Gegenstände und Identitäten in einem ganz und gar neuen und originären kulturellen Raum.“

6 Zum jugendkulturellen Stilmarkt und seiner Transität vgl. Baacke/Ferchhoff/Vollbrecht (1998); Vogelgesang (1997a); Willis (1991). Auch wenn der ethnographisch arbeitende Jugendforscher angesichts der unzähligen Varianten von Cliquen und Jugendkulturen bisweilen in die Rolle des 'gehetzten Feldhasen' gerät – Analogien zu einem Märchen von Ludwig Bechstein sind (nicht) zufällig –, so gilt jenseits aller inter- und intraszenischen Differenzierungen, daß die einzelnen jugendlichen Stiltypen über eine starke identitätsstiftende Kraft verfügen. Sie sind keineswegs nur „Konfektionsware“, wie Odo Marquard (zit. n. Bolz 1995, S. 89) meint, sondern ihr distinktives und kreatives Potential ist den jugendlichen Gruppen- und Szenenmitgliedern nach wie vor bewußt und verfügbar. Die Fülle, Vielfalt und Temporalität der Stilsprachen darf nicht gleichgesetzt werden mit einem Substanzverlust von Stilen, vielmehr reagieren die Jugendlichen auf den allseits tobenden Stil- und Distinktionskampf mit einer Betonung der 'kleinen Unterschiede'. Als hilfreich für die Kontaktaufnahme mit den Jugendszenen haben sich die Girtlerischen (1996) 'Zehn Gebote der Feldforschung' erwiesen. Sie sind instruktiv für 'lebensweltliche Ethnographien' (Honer 1993) und garantieren 'dichte Beschreibungen' (Geertz 1987) von (jugend-)kulturellen Symbol-, Stil- und Verhaltensmustern. Daß in deren rekonstruktiver Darstellung künftig verstärkt 'gesprächsanalytische Verfahren' Anwendung finden sollten, um Sinnkonstitutionsprozesse in der direkten Interaktion – und zwar gleichermaßen zwischen den Jugendlichen wie zwischen Jugendlichen und Forschern – aufdecken zu können, ist eine methodisch-methodologisch interessante Ergänzung und Erweiterung, die Neumann-Braun/Deppermann (1998) für die primär ethnographisch ausgerichtete Jugendforschung vorschlagen.

kulturellen Arena haben wir in unserer Forschungsgruppe⁷ in den vergangenen knapp zwei Jahrzehnten – gleichsam im Stile von Ethnologen – folgende Jugendszenen näher untersucht: Im Musikbereich u.a. Grufties, Black Metal-Fans, Techno-Anhänger, HipHopper, für Film und Fernsehen die Fanclubs der 'Lindenstraße' und 'Star Trek'-Serie sowie Video-Cliquen, für Computer und Internet etwa Programmierer, Hacker, Cyberpunks und Online-Rollenspieler.

Unsere Studien in den verschiedenen Jugend- und Medienszenen bestätigen zunächst einmal, was die neuere Jugendsoziologie als allgemeines Urteil über Jugendkulturen festhält: Ihre Stilsprache ist Ausdruck von szenenspezifischen Darstellungs- und Distinktionsformen und Kristallisationspunkt für jugend-eigene kleine Lebenswelten, die sich durch einen hohen Freiheitsgrad im Selbstentwurf und in der Handlungs-dramaturgie ihrer Mitglieder auszeichnen. Ihre vielfach demonstrativ-provokativen Praktiken und Embleme signalisieren exklusive Identitätszeichen und Symbolautonomie, letztlich 'besetztes' Terrain, in dessen szenischem Rahmen die In-Sider einerseits als eigenständige Gestalter lebensweltlicher Bezüge und Ordnungen in Erscheinung treten, andererseits aber auch eine sichtbare und expressiv-ausdrückliche Abgrenzungs- und Absetzbewegung auf sozio-kultureller Ebene vornehmen.

Sie repräsentieren somit 'Identitätsmärkte', wo Jugendliche frei vom Routine- und Anforderungscharakter ihrer sonstigen Rollenverpflichtungen Selbstdarstellungsstrategien erproben und einüben, sich gleichsam im Gruppen-Spiel und Gruppen-Spiegel ihrer personalen wie sozialen Identität vergewissern können. Desweiteren sind sie aber auch 'Kompetenzmärkte', auf denen eine spezifische Sozialisierung und Formierung des Mediengebrauchs stattfindet. Vor allem die medien- und szenenerfahrenen Jugendlichen zeigen eine erstaunliche Produktivität und Kreativität im Umgang mit den Medien und ihren Inhalten. Ihre Partizipation am kollektiv geteilten Wissensspektrum und Bedeutungskosmos vertieft und festigt dabei eine Form von Medienkompetenz und einen Spezialisierungsgrad, der weit über das mediale Alltagswissen hinausreicht. Mit Pierre Bourdieu (1983a, S. 186f.) könnte man hier auch von einer jugendeigenen Form von inkorporiertem medienkulturellen Kapital sprechen, das vor allem in folgenden Aneignungs- und Gebrauchsmustern zum Ausdruck kommt:

a) Genrekompetenz

Der mediale Habitus ist szenengebunden. Als konstitutives Wissens- und Inszenierungselement bezieht er sich auf bestimmte Medien resp. Inhalte und For-

7 Die 'Forschungsgruppe Medienkultur und Lebensformen' ist ein interdisziplinäres Team, das seit Anfang der 80er Jahre empirisch im Bereich der soziologischen Medien- und Kulturforschung arbeitet. Neben quantitativ-repräsentativen Befragungen sind in den vergangenen Jahren verstärkt auch qualitativ ausgerichtete Untersuchungen durchgeführt worden. Thematisch standen dabei die elektronischen Medien (Video, Telespiele, Computer, Netzkommunikation) im Mittelpunkt. 1993 wurde die Forschungsgruppe umbenannt in 'Arbeitsgemeinschaft sozialwissenschaftliche Forschung und Weiterbildung e.V.' an der Universität Trier. Die wichtigsten Forschungsbefunde sind veröffentlicht in Behrens et al. (1986); Eckert et al. (1990, 1991, 1998); Vogelgesang (1991, 1994, 1997b, 1998a, 1999); Winter (1992, 1995); Winter/Eckert (1990); Wetzstein et al. (1995).

mate. So reicht das Kenntnisspektrum etwa bei den 'gestandenen' jugendlichen Fans von Horrorfilmen von der Genese spezieller Subgenres über die literarischen Vorlagen und historischen Vorläufer der einschlägigen Filme bis zum detaillierten Wissen über die Herstellung von Spezialeffekten und die intertextuellen Bezüge.

b) Mediale Koppelungen

Die szenenspezifische partikularistische Medienkompetenz geht einher mit einer wachsenden Aufgeschlossenheit gegenüber apparativ-technischen und inhaltlich-formativen Medienentwicklungen. Hardware-Skills und Software-Innovationen werden gleichermaßen als selbstverständlich angesehen. So gibt es etwa eine szenenübergreifende Faszination für neue filmische Tricktechniken und Computeranimationen, wie sie bspw. als mimetische Polylegierung in der Mensch-Maschine T1000 in dem Film 'Terminator 2' vorgeführt werden.

c) Selbstbestimmte Medien- und Lernkarriere

Wie in allen Jugendkulturen gibt es auch in ihren medialen Derivaten intraszenische Differenzierungen und gestufte Formen des Wissens und Involvements, die vom Novizen über den Touristen und Buff bis zum Freak reichen. Den unterschiedlichen Karriereabschnitten korrespondieren dabei differentielle Lerntypen und -erfahrungen, wobei die anfänglich unsystematischen 'trial and error'-Strategien – etwa bei den jugendlichen Computerfreaks – nach und nach von gerichteten und bewußten Formen des Lernens abgelöst werden.

d) Spielerische Wechsel zwischen realen und medialen Wirklichkeitsbereichen

In den Kontext der Optimierung von Lernstrategien und Medienwissen gehört auch der spielerische Umgang mit der Differenz zwischen Medialität und Realität. Keineswegs verlieren die jugendlichen Medien- und Szenenfreaks den Kontakt zur Alltagswirklichkeit, auch permutieren sie nicht im Sinn des Graffiti: „Life is xerox, we are just a copy.“ Sie sind vielmehr kompetente Pendler und Grenzgänger zwischen primären (physischen) und sekundären (medialen, virtuellen) Räumen. Ob 'Star-Trek'-Fans oder Graffiti-Sprayer, ob Computerhacker oder Cyberpunks, was sie jenseits aller stilistischen Besonderheiten eint, ist der spielerische Umgang mit dem Unterschied zwischen Phantasie- und Alltagswelt. Die entsprechende Differenzwahrnehmung ist nachgerade konstitutiv für ihren Medienhabitus und wird auch sehr gezielt eingesetzt, um Inszenierungsstrategien und Ich-Entwürfe auszutesten.

e) Divergierende alltagsästhetische Schemata

Es sind vor allem die jugendlichen Szenen-Veteranen, die ihre Medienkompetenz auch sehr prononciert als Konfrontations-, Abgrenzungs- und Demaskierungsstrategie einsetzen. In spielerisch-aufreizender Lässigkeit demonstrieren sie die ungleiche Verteilung von Medienkompetenzen. Gerade ihre Leichtigkeit und Virtuosität in der visuellen Wahrnehmung – und zwar von den Bilderspektakel der Musikclips bis zu den Fantasy-Szenarien der Comics und Computerspiele – verdeutlichen, daß die medialen Dechiffriercodes und Aneignungsweisen sich immer weiter auseinander entwickeln, denn selbst auf-

geschlossene und wohlmeinende Erwachsene können diese medialen Produkte nicht in ihre alltagsästhetischen Schemata transponieren; Ratlosigkeit, Verwirrung und Empörung sind dann nicht selten die Folge.

3. Die Vielfalt der Nutzungs- und Spezialisierungsmöglichkeiten, die Medien eröffnen, führen zu Distinktionen, Rezeptionsbarrieren und – entlang der Generationenachse – zur Ausbildung von asymmetrischen medialen Wahrnehmungsformen.

a) Videoclips: Surfen auf der Bilderflut

Jugendliche entwickeln eine besondere Virtuosität in der visuellen Wahrnehmung. Ob beim Flipper- oder Videospiel, ob bei Werbespots oder Comicfilmen, sie sind hier den meisten Erwachsenen in der Rezeption und Reaktion deutlich überlegen. Nicht zuletzt auch die Art und Weise, wie sie mit Videoclips umgehen, zeigt dies sehr anschaulich. Denn daß das konventionelle Sehen und Hören und bewährte Dechiffriercodes angesichts der Bilder- und Tonflut in den Musikvideos an Grenzen stoßen, ist offensichtlich; Wahrnehmungsblockaden und damit verbundene Etikettierungen wie 'Terror-Ästhetik' oder 'Hackfleisch-Kino' für diese populärkulturellen Massenprodukte sind die Folge.

Auf der anderen Seite sind Videoclips aus den Musiksendern MTV und Viva nicht mehr wegzudenken, ja sie machen erst den besonderen Reiz ihres Programms aus. Wie sehr sie zum selbstverständlichen Medienhabitus der heutigen Jugend geworden sind, verdeutlicht folgende Aussage eines mittlerweile jungen Erwachsenen, für den Videoclips ein fester Bestandteil seiner Medienbiographie waren und teilweise noch sind: „Das erste Video, das ich bewußt wahrgenommen habe, war 'Fade to Grey' von Visage. Das muß so um 1981 gewesen sein, da war ich vierzehn. Seitdem habe ich vielleicht 80.000 Videoclips gesehen. Oder mehr. Ich weiß es nicht. Nicht, weil ich mich besonders für Musik interessiere, sondern einfach so, nebenher. Und so geht es vielen“ (Kracht 1994, S. 11).

Jugendliche werden hineinsozialisiert in die neuen Medienwelten, und ihr Wahrnehmungsapparat stellt sich darauf ein. Sie können den Einstellungen, die oft nur Sekundenbruchteile dauern und aus einer Fülle von Zitate und Anspielungen bestehen, nicht nur folgen, sondern das Betrachten bereitet ihnen auch sichtlich Vergnügen. Einhergehend mit der Lust am raschen Bildwechsel und der Radikalisierung des Prinzips der Montage entwickelt sich bei den jugendlichen Betrachtern auch ein verfeinertes Sensorium für ästhetische Prozesse.⁸ Wahrnehmungen werden dabei nicht mehr durch sprachliche Bedeutungen, Begriffe und Kategorien zusammengehalten und verknüpft, sondern eher zu Feldern und Netzwerken collagiert.

8 In mehreren empirischen Arbeiten konnte diese spezifische Form von Medienliteralität nachgewiesen werden; vgl. Altrogge/Amann (1991); Behne/Müller (1996). Eine interessante Ergänzung zukünftiger Forschungen in diesem Bereich könnten die etwas in Vergessenheit geratenen Studien von Herta Sturm (1975) zum Zusammenhang zwischen medialer Darbietungsgeschwindigkeit und Behaltensleistungen ('Theorie der halben Sekunde') unterschiedlicher Rezipientengruppen sein.

Neuere Medienstudien (vgl. Hartwig 1996, Winter 1995) belegen eindrucksvoll, daß die Wahrnehmungskluft zwischen den Generationen vor allem mit dem Tempo der Bild- und Szenenwechsel rapide zunimmt. Wurde der berühmte 'Mord unter der Dusche' in dem Hitchcock-Krimi 'Psycho' damals aufgrund der schnellen Bildfolge (über 50 Einstellungen in der Minute) als eine kaum noch steigerbare Schockdarstellung empfunden, auf die das deutsche Fernsehpublikum mit Verwirrung und Empörung reagierte, so finden die Jugendlichen heute selbst die doppelte Bildgeschwindigkeit in den Videoclips als durchaus gelungene Inszenierungen, die – um es in ihren Worten zu sagen – *gut reingehen*. Es bleibt abzuwarten, ob die divergierenden Verarbeitungskompetenzen zwischen Jugendlichen und Erwachsenen nicht möglicherweise einen ganz grundlegenden Wandel im gesellschaftlich vorherrschenden Wahrnehmungsmodus anzeigen und zwar einer Entwicklung von der erwachsenentypischen Dominanz des Diskursiv-Begrifflichen hin zu einer jugendtypischen Dominanz des Intuitiv-Bildhaften.

b) Horrorfilme: Schockinszenierungen als Provokations- und Distinktionsmittel

In mehrjähriger Forschungsarbeit haben wir einen Blick hinter die Kulissen des Video-Alltags von Jugendlichen geworfen und dabei eine – für viele wohl überraschende – Entdeckung gemacht: Die angeblichen Videoten sind in Wirklichkeit sehr kompetente Mediennutzer, denen keineswegs, wie immer wieder behauptet wird, die Unterscheidungsfähigkeit zwischen realer und filmischer Welt verlorengeht. Vor allem bei den Jugendlichen, die schon seit längerer Zeit Mitglied einer Video-Clique sind, geht das Vergnügen an den Grusel-Szenarien weit über den Filmrahmen hinaus. Die vielgeschmähten nächtlichen Video-Sessions sind für sie ein kollektives Happening, bedeuten Spaß, Unterhaltung und Ablenkung. Zudem sind die weitestgehend von elterlichen Kontrollen abgeschotteten Rezeptionsorte ein ideales Feld, um sich ein gediegenes Filmwissen und adäquate Verarbeitungsstrategien anzueignen.⁹

Den meisten Erwachsenen fehlen dagegen entsprechende Erfahrungswerte im Umgang mit Horrorfilmen. Sie können die Bilderspektakel nicht bändigen, sondern sehen – und erleben – die Filme als eine sinnlose Aneinanderreihung von Blut- und Metzelszenen. Ihnen fehlt der passende Entschlüsselungscode, um

9 Daraus nun aber den Schluß zu ziehen, mediale Gewaltdarstellungen hätten prinzipiell keinen Einfluß auf reale Gewalthandlungen, halten wir jedoch für unzulässig. Sowohl in Einzelfällen – vor allem bei einer bestimmten (devianten) Persönlichkeitsstruktur -, als auch in bestimmten Jugendgruppierungen sind Stimulationswirkungen nicht auszuschließen. Gerade in gewaltzentrierten Szenen, wie etwa Jugendgangs oder den Fascho- und Neonazi-Gruppen, aber auch in den Reihen der Waffenfreaks und Skinheads dürften Gewaltfilme mit hoher Wahrscheinlichkeit zur Legitimierung von diffusen Weltanschauungen und aggressiven Handlungsmustern verwandt werden. Der Kämpfer 'Rambo' oder der Soldat 'Steiner' dürften in aller Regel aber nur dann relevante Modelle sein, wenn sie an die Lebens- und Sinnwelt der Jugendlichen und ihrer Szenen anschließbar sind. Über diese Plausibilitätsannahme hinaus liegen hierfür bisher aber noch kaum gesicherte empirische Daten vor. Hier ist Forschung dringend geboten; vgl. Vogelgesang (1995); Fischer et al. (1996); Pet-te/Charlton (1997).

hinter die dramaturgischen Kulissen zu schauen und die Spannungsinzenierung zu genießen. Falsche Dechiffrierschlüssel aber führen, wie bereits erwähnt, zu Rezeptionsbarrieren, letztlich zu einer Haltung, die den eigenen Geschmack und das eigene Werturteil als sakrosankt erklärt.

Für die jugendlichen Videofans allerdings sind die öffentlichen Anti-Video-Kampagnen Offenbarungen der Inkompetenz, auf die sie regelrecht warten, um sich davon abgrenzen zu können. Sie negieren die Kompetenz der Eltern und Pädagogen auf eine adäquate Beurteilung des Horrorgenres und demonstrieren, unter bewußter Mißachtung der vorherrschenden Konventionen und ästhetischen Maßstäbe, ihre produktive Inbesitznahme. Sie fühlen sich nicht zuletzt durch die herrschende Praxis des Jugendschutzes in eine Abwehrhaltung gedrängt und reagieren mit Kritik, Abschottung und prononcierten Ausweichmanövern, wie der folgende Auszug aus einem Interview mit einem 17jährigen Horrorfreak deutlich werden läßt:

F.: Kommen wir mal auf den Jugendschutz zu sprechen, ich meine die Frage, ob man bestimmte Videos verbieten sollte oder nicht. Wie stehst du dazu?

A.: Ich halte das für total übertrieben, was da gemacht wird. Ich weiß nicht genau die Zahl, aber über tausend Filme stehen auf der schwarzen Liste.

F.: Was meinst du mit 'schwarzer Liste'?

A.: Die Filme halt, die man nicht mehr ausleihen kann, als Jugendlicher mein' ich. Die stehen jetzt in eigenen Räumen und an der Tür steht ganz groß: 'Zutritt unter 18 Jahren verboten'.

F.: Und was hältst du von dieser Regelung?

A.: Ich lehne sie rundweg ab, ist alles Quatsch. An die Filme kommt man doch ganz locker ran. An der Tür steht ja keiner, du kannst also reingehen und dich in aller Ruhe umschauen. Meist ist es noch so, da sind gerad' die neuen Filme ganz vorn am Eingang aufgestellt, da hat man sofort einen Überblick. Und wenn du wirklich 'nen Film ausleihen willst, da gibt's Wege genug.

F.: Warum lehnt du eigentlich den Jugendschutz so ab?

A.: Schau mal, ich werd' bald 18. Durchbrech' ich da 'ne Schallmauer oder was? Ich ändere mich doch nicht von einem Tag auf den anderen. Heute darf ich noch nichts, aber morgen alles, ist doch lächerlich. Ich werd' doch über Nacht kein anderer Mensch.

F.: Ich glaube, ich verstehe, was du sagen willst. Aber ist damit jede Alters-einstufung von Filmen Nonsens?

A.: Nicht jede, das hab' ich nicht gesagt, aber für ältere Jugendliche werden da doch künstliche Grenzen aufgebaut. Was wird da für ein Geschrei um die Horrorvideos gemacht und zwar meist von Typen, von so Saubermännern mein' ich, die für dich entscheiden, was richtig und was falsch ist. Wollen am liebsten alle Filme aus dem Verkehr ziehen, am besten sollte man das aber mit ihnen tun. Manchmal denk' ich, gut, daß es die Altersgrenzen gibt, da weißt du wenigstens, auf welcher Seite du stehst.

Es ist unverkennbar: Die novellierten Jugendschutzbestimmungen führen keineswegs dazu, die ungleichen Videoerfahrungen und -vorstellungen der Jugendlichen und Erwachsenen einander näherzubringen. Im Gegenteil, es existieren zwei unterschiedliche Wahrnehmungsweisen, deren Dechiffriercodes und Erlebnisstile so verschieden sind, daß James S. Coleman's (1986) These von der 'asymmetrischen Gesellschaft' und dem unaufhaltsamen Auseinanderdriften der

Generationen auch auf der Ebene der Aneignung von Horrorfilmen Bestätigung zu finden scheint. Damit ist die Art und Weise, wie Jugendliche mit diesen Filmen umgehen, nicht nur „ein kleines anarchistisches Spiel,“ wie Georg Seesslen (1987, S. 12) meint, „in dem sich der jugendliche Konsument zu seinen pädagogischen Betreuern so verhält, wie der Igel zum Hasen,“ sondern die Vorliebe für und die Dekodierung von Horrorfilmen lassen analog zum Gebrauch von Musikvideos auf einen medialen Sozialisationsvorsprung schließen, der auf eine besondere Virtuosität in der visuellen Wahrnehmung verweist.

c) Black Metal-Musik: der eigenwillige Umgang mit satanischer Symbolik

Zu den markantesten und ambivalentesten Eindrücken und Erfahrungen, die wir bei unseren Szenenrecherchen gemacht haben, zählt die Konfrontation mit einer weitgefächerten satanischen Symbolik, die sich in unterschiedlicher Ausprägung und Ausformung in der Black Metal-Musik, einer Spielart des Heavy Metal, und bei ihren jugendlichen Anhängern nachweisen läßt. Angefangen vom Outfit der Fans (Satans-Embleme auf T-Shirts und Jackenrücken, Totenkopfanhänger, umgedrehte Pentagramme, Kreuze, Sticker mit der Zahl 666) über die Namen der Bands (z.B. Black Sabbath, Christian Death, Slayer) und Inhalte der Songtexte bis hin zur Dramaturgie von Videoclips und Konzertveranstaltungen, ist die teuflische Zeichenwelt beinahe allgegenwärtig.

Vor dem Hintergrund möglicher Gefährdungen ist die Frage immer wieder gestellt worden, wie die Jugendlichen mit den satanischen Elementen umgehen und welche Bedeutung sie ihnen zuschreiben. Dabei zeigt sich, daß sie die entsprechenden Gegenstände und Symbole nicht als Identifikationsobjekte benutzen, wie immer wieder behauptet wird, sondern als Ressource für höchst eigenwillige Inszenierungen im Sinne einer 'satanischen Bastelmentalität'. Gemeint ist damit, daß zentrale Elemente des Black Metal-Stils durch eine Transformation und Umgruppierung satanischer Gegenstände und Bedeutungsmuster entstehen. Die Fans basteln sich im Wortsinne aus dem vorhandenen satanischen Fundus gleichsam einen eigenen Sinnkosmos. Sven, ein von uns befragter 16jähriger Fan dieser Musikrichtung, bringt diese Art der stilistischen Neuordnung von teuflischen Symbolen und Praktiken auf den Punkt:

Nichts ist uns heilig, am allerwenigsten das Heilige. Und das gilt für den Satanismus ganz genauso. Wir schlachten heilige Kühe, aber wir züchten sie nicht. Es ist ein Spiel mit mystischen und dämonischen Vorgaben, beinahe wie eine Form von Fantasy-Rollenspiel. Wenn du es durchschauen willst, mußt du die Spielregeln kennen. Wer sie kennt, weiß was angesagt ist. Nimm' mal als Beispiel das Baphomet-Bild auf dem 'Slayer'-Cover, damit läßt sich gut illustrieren, was ich meine.

Was ist der Kerngedanke dieser Aussage? Und was verbirgt sich hinter dem Hinweis auf die Baphomet-Abbildung? Von den Black Metal-Fans werden satanische Symbole nicht einfach nur übernommen, sondern mit der Übernahme – und das ist entscheidend – geht auch eine Veränderung des Bedeutungsgehalts einher. Was für viele jugendkulturelle Stile typisch ist, läßt sich somit auch für die jugendlichen Black Metal-Anhänger zeigen: Sie erweisen ihrer Stilquelle keine emphatische oder identifikatorische Referenz, sondern eine spielerische. Das bedeutet, es werden satanisch inspirierte Symbole, Ideen und

Texte benutzt, aber nicht in ihrem ursprünglichen Sinn. Erstaunlich ist dabei die Produktivität aber auch der Eigensinn, mit denen die Fans satanische Zeichen transformieren. Bisweilen entsteht der Eindruck, als räuberten sie regelrecht in der satanischen Symbolwelt. An der von Sven angesprochenen Abbildung des Baphomet läßt sich dies sehr anschaulich zeigen.

In der klassischen Esoterik findet sich bei dem französischen Okkultisten Eliphas Lévi eine Darstellung des Baphomet, des sagenhaften Götzen, den die Tempelritter angebetet haben sollen. Seine Beschreibung, die auf den ersten Blick an klassische Teufelsvorstellungen erinnert, spiegelt eine dualistische Weltordnung wider: Baphomet wird in meditativer Sitzhaltung dargestellt, halb Frau, halb Mann, halb Mensch (mit Engelsflügeln), halb Tier, die rechte Hand zum Himmel erhoben, die linke zur Erde weisend. Aus seinem Tierhaupt lodert eine ruhige Flamme, die das Licht der Vernunft symbolisiert. Auf diese klassisch-emblematische Baphomet-Darstellung nimmt ein Plattencover der Gruppe 'Slayer' Bezug, jedoch in einem transformierenden Sinne. Baphomet wird nun als muskulöser Mann mit Tierkopf abgebildet, aus den Flügeln ist ein flatternder Mantel geworden. Selbst die Flamme der Vernunft bleibt von der Umgestaltung nicht ausgespart und flackert jetzt in der dynamischen Bewegung der Figur, die eines der fünf als Pentagramm angeordneten Schwerter ergreift.

Dechiffriert man den neuen Bildcode, dann ist unschwer zu erkennen, daß Baphomet nunmehr in einen Sinnkontext gestellt wird, der für die Metal-Szene konstitutiv ist: Power, Action, aggressive Männlichkeit, intensive Präsenz. Der neue Bedeutungsrahmen ist dabei offensichtlich wichtiger als die Treue gegenüber dem okkulten Vorbild. Übertragen auf die Frage nach dem Bastel-Habitus der Black Metal-Fans bedeutet dies, daß nicht die Kenntnis der ausgewählten Quelle ihre Transformationen verstehbar macht, sondern die Analyse des Auswahlprinzips. Mit anderen Worten, das satanische Zitat dient hier als Vorlage für eine szeneneigene Stilbildung und darf nicht dahingehend mißverstanden werden, als ginge es bei der Beschäftigung mit der klassischen Baphomet-Abbildung um eine Anregung und Verführung zum Satanismus. Die meist bruchstückhafte Übernahme und gekonnte Rekontextualisierung von teuflischen Zeichen ist viel eher ein Indikator für einen Raubbau an überkommenen satanischen Wissens- und Sinnbeständen, dem jede Form von gläubiger Ehrfurcht abhanden gekommen ist.

Die Fans der Black Metal-Musik sind alles andere als brutale Typen, überzeugte Satansverehrer, rechte Krawallmacher und was sonst noch für Negativ-Etiketten über sie in der Öffentlichkeit kursieren. Sie sind vielmehr eine höchst aktive und produktive Gruppe der musikästhetischen Spezialisierung und jugendkulturellen Formierung.¹⁰ Gerade ihre unkonventionelle Symbolverwendung

10 Dies ist im wesentlichen auch das Resultat einer von Werner Helsper (1992) in der Frankfurter Metal-Szene durchgeführten Untersuchung. Die dabei sichtbar werdenden Ingroup-Outgroup-Differenzierungen und -Barrieren sind aber nicht nur bezeichnend für das Metal-Fandom, sondern musikalischen Stilrichtungen und -präferenzen kommt im Jugendalter ganz generell eine wichtige soziokulturell distinktive und identitätsstiftende Funktion zu. Sie markieren manchmal 'feine' und in anderen Fällen 'schroffe' Unterschiede zwischen den jugendlichen Fangruppen resp. ihren Szenen, wie Renate Müller (1998) in einer originellen empirischen Musikstudie auf der Basis von 'klingenden Fragebögen' eindrucksvoll nachweisen konnte.

unterstreicht dies nachdrücklich. Wem allerdings der Schlüssel zu ihrer teuflischen Stilsprache fehlt, neigt leicht zu Verteufelungen: „Die ‘Satanische Musik’ ist die gefährlichste, die existiert. Sie wird mit Bewußtsein um und für das Böse gemacht, wobei es möglich ist, daß sie, unbewußt, von Vermittlern niederer Art durch einfache Einstimmung weitergegeben wird. Sie ist das Ergebnis der Anwendung schwarzer Magie und enthält außer der niederen Schwingung der Noten eine offene oder versteckte Botschaft der Einladung zu zerstörerischen schwarzmagischen Handlungen. Im allgemeinen sind ihre Komponisten und Interpreten Anhänger satanischer Sekten, die umgedrehte Pentagramme und Namen von Dämonen aufweisen, die bei ihren Auftritten zu obszönen Praktiken reizen und mit dieser unheilvollen Macht die Massen hypnotisieren, um sie in einen Zustand des totalen Verlustes ihrer Selbstkontrolle zu bringen“ (Banol 1987, S. 23).

d) Computer: evokatorisches Medium für mediale Autodidakten

Auch das Herzstück der sogenannten Neuen Medien – der Computer – ist ein idealer Anknüpfungspunkt für jugendkulturelle Sozialwelten geworden. In mehreren Studien konnten wir zeigen, daß sich der PC und seine vielfältigen Verwendungen einen festen Platz im Handlungsfeld der jungen Generation erobert haben.¹¹ Im Mittelpunkt der Analyse stand (und steht) dabei eine Gruppe von Jugendlichen, die sich besonders intensiv und spezialisiert mit dem Computer in der Freizeit beschäftigt. Für diesen Personenkreis – im weiteren als Computerfreaks bezeichnet – ist der Rechner nicht nur ein alltägliches Spiel- und Arbeitsgerät, sondern ihre unterschiedlichen Aneignungs- und Verwendungsformen sind in ein komplexes Geflecht von Wissen, Erfahrungen und (sub-)kulturellen Deutungsmustern eingebunden. Ob Hacker oder Programmierer, Cracker oder Netz-Freak, ihr Umgang mit Computer und Internet¹² ist durch einen hohen Grad von Professionalität und Kompetenz gekennzeichnet. Sie eignen sich im Bereich der Hard- und Software und immer häufiger auch im Kontext der Netzkommunikation ein Spezialwissen an, das ihnen gleichermaßen in den ausdifferenzierten Szenen der Computer- und Netzwelt wie im Kreis der gestandenen, akademisch ausgebildeten Informatiker Geltung, Anerkennung und teilweise auch Bewunderung verschafft. Zwar sind die Übergänge zwischen den Szenen fließend, aber im Kern bestimmt sich jede Gruppierung durch eine exklusive Art der Verwendung des Rechners, wobei aller-

11 Bezeichnend für die meisten jugendlichen Computernutzer ist eine Kombination aus spielerischer und instrumenteller Orientierung, d.h. ihr Nutzungsprofil ist vorrangig auf Routine, Entlastung und Vergnügen angelegt. Für diesen eher konventionellen User-Typus treffen die folgenden Überlegungen aber nur sehr bedingt zu. Zu Formen und Profilen aber auch Ambivalenzen und Barrieren jugendlicher Computeraeignung vgl. Schwab/Stegmann (1998) und Weiler (1995).

12 Etwa ein Fünftel der heutigen Jugendlichen verfügt über ‘Surf-Erfahrungen’, wobei nicht nur die Zuwachs- und Prognoseraten deutlich über den der Erwachsenen liegen, sondern auch die (tägliche) Verweildauer im Internet: Bei 25 Prozent der jugendlichen Netznutzer beträgt sie eine halbe Stunde, 35 Prozent sind zwischen 30 und 60 Minuten online, 28 Prozent kommen im Schnitt auf ein bis zwei Stunden und der Anteil der Intensivnutzer, bei denen die Beschäftigung mit der Netzkommunikation zwei Stunden und mehr dauert, liegt bei 12 Prozent (Feierabend/Klingler 1998, S. 494).

dings szeneninterne Differenzierungsprozesse permanent neue Untergruppierungen entstehen lassen.

Der Computer ist für die jugendlichen Freaks – und dies ist ein weiteres zentrales Element ihres Nutzungsprofils – immer auch eine besondere Herausforderung, der sie sich bisweilen enthusiastisch stellen. Er ermöglicht ihnen nämlich, etwas Neues zu schaffen, etwas zu entdecken und weiterzuentwickeln. Selbstgeschaffene oder selbstgesuchte Probleme werden zum Ansporn, Phantasie- und Leistungsreserven zu mobilisieren, *an Grenzen zu gehen und sich in neue Dimensionen vorzuwagen* (Jens). Er ist für sie also weniger eine triviale Alltags- als vielmehr eine evokatorische Universalmaschine, die gleichermaßen eine Erweiterung und Darstellung des eigenen Wissens wie auch Exkursionen in fremde Welten ermöglicht. Der Computer ist nicht Mittel zum Zweck, sondern Selbstzweck und teilweise auch Kultgegenstand mit einem hohen Aufmerksamkeits- und Gratifikationswert, wie die folgende Aussage eines 16jährigen Hackers deutlich macht: *Wenn du einen besonderen Coup gelandet hast, bist du in aller Munde und fühlst dich als Überflieger, einfach stark, top, powermäßig.*

Spannend und aufschlußreich ist auch die Frage, wie die jugendlichen Computer- und Netzfreaks ihre Kenntnisse, die normalerweise eine mehrjährige schulische und/oder berufliche Ausbildung erfordern, erwerben. Die Forschungsbefunde sind hier eindeutig: Durchgängig bezeichnend für ihre Wissenskarrriere sind variable und selbstbestimmte Lernwege. Sie orientieren sich nicht an der curricular strukturierten und parzellierten Wissensvermittlung von Schule oder Aus- und Weiterbildung, vielmehr setzen sie diesen institutionalisierten Lernformen autodidaktische Praktiken entgegen. *Mach es selber* (Kai-Uwe) ist ihre Maxime und gleichzeitig eine Absage an die etablierten Bildungseinrichtungen. Seiner individuellen Lern- und Auffassungsgabe entsprechend entwickelt jeder Freak eigene Lehrpläne, Unterrichtszeiten und Themenbereiche, die zur Ausbildung einer sehr individuellen und spezialisierten Medien-Literalität führen.¹³ Eine wesentliche Voraussetzung hierfür gründet in der Tatsache, daß der Computer ein geduldiger Lern-Partner ist. Gerade in der Anfangsphase ist auch so mancher zukünftige Freak vor gravierenden Schnitzern nicht geschützt. Aber Fehler und Rückschläge führen nicht zu Entmutigung oder Resignation, vielmehr haben sie eine lernstimulierende und -strukturierende Wirkung. An die Stelle des zufälligen Lernens tritt mehr und mehr das systematische Lernen, denn der Freak durchschaut im Laufe der Zeit die Konstruktionsprinzipien von Programmen und die Funktionsweisen des Rechners und der Netzkommunikation.

Um so überraschender und befremdender ist die immer wieder aufgestellte Behauptung, der Umgang mit dem Computer nehme die Möglichkeit zur

13 Stephan Schampaul hat in einer fundierten kognitionspsychologischen und sozialisationstheoretischen Arbeit über 'Lernen in Interaktion mit dem Computer' (1993) dezidiert aufgearbeitet, in welcher Form und in welchem Ausmaß die interaktiven Potentiale des Computers eine dialogische Situation zwischen Medium und Lernendem ermöglichen und neue Formen der Selbstsozialisation stimulieren. Vgl. zur Bedeutung informell erworbener Computerkompetenzen auch Tully (1994) und zum Internet als (Selbst-)Lernfeld Aufenanger (1998) und Fasching (1997).

ursprünglichen Erfahrung und münde in einen indirekten, passiven und fremdbestimmten Wirklichkeitsbezug.¹⁴ Unabhängig vom empirischen Gehalt solcher Einschätzungen ist es eine allgemeine soziologische Erkenntnis, daß in modernen Gesellschaften die Menschen nur zu einem kleinen Teil der Realität Primärkontakte haben. Ob diese anderen – also medialen oder virtuellen – Wirklichkeiten eine Form 'reduzierter Wirklichkeit' oder gar einen 'Realitätsverlust' darstellen, wie immer wieder behauptet wird, ist aus erfahrungswissenschaftlicher Sicht höchst zweifelhaft. Denn aus der Verschiebung von ursprünglicher zu vermittelter Erfahrung ein Verhältnis von Über- und Unterordnung, von wertvoll und zweitrangig, von gut und bedrohlich zu konstruieren, ist eine normative Setzung und keine anthropologische Konstante. Wir haben uns beide Formen des Welterfahrens vielmehr als auf der gleichen Ebene liegend und einander ergänzend vorzustellen. Allerdings wird in den Kommunikations- und Medienwissenschaften zurecht immer wieder darauf hingewiesen, daß die Untersuchung der Wahrnehmungsleistungen, die Medialitäts-Realitäts-Differenzierungen zugrundeliegen, eines der wichtigsten Desiderate zukünftiger Wirkungsforschung ist.¹⁵

e) Techno: Collagierung als (Er-)Lebensform

Zu den schillerndsten Jugendkulturen der Gegenwart zählt fraglos die Techno-Szene. Allerdings ist ihre Buntheit, Dynamik und Exzentrik Anlaß zu manch kritischem Kommentar und scheint selbst sozialwissenschaftliche Medienexperten zu überraschen – und zu überfordern. So hat Jean-Pierre Wils (1997, S. 4) in seinem vielbeachteten Vortrag 'Medien-Welten' im Rahmen der Teleakademie des Südwestfunks die Techno-Fans folgendermaßen charakterisiert: „Das Auge und das Ohr sind dem Terror der Überdehnung der Wahrnehmungstempi und der Hör-Grade schutzlos ausgeliefert. Die Augen müssen sich an die Aneinanderreihung bloßer Seh-Splitter gewöhnen. Den Ohren wird die Begegnung mit einem Ton-

- 14 Stellvertretend für die vielen kultur- und medienkritischen Stimmen, die Jugendliche bisweilen die Rolle von 'Computer-Marionetten' zuschreiben, sei eine Aussage von Mettler-v. Meibom 1994, S. 145f.) zitiert: „Computertechniken stellen eine besondere Herausforderung dar, weil ihre ständige Verfügbarkeit geeignet ist, den Impuls zur aktiven Umwelt-Erfahrung zu mindern und die körperliche, seelische und geistige Energie des Menschen, nicht zuletzt von jungen Menschen, auf den passiven Medienkonsum oder die aktive Mensch-Maschine-'Kommunikation' umzulenken, statt daß sie direkt für den Individuierungsprozeß genutzt werden können.“
- 15 Der Versuch der Grenzbestimmung zwischen realer und medialer resp. wirklicher und virtueller Welt gehört zu den theoretisch anspruchvollsten, empirisch schwierigsten und sozio-kulturell folgenreichsten Fragestellungen der historischen wie aktuellen Mediendiskussion, die sich von Max Webers (1911) 'Zu einer Soziologie des Zeitungswesen' bis zu Christina Holz-Bachas (1998) 'Wie die Medien die Welt erschaffen und wie die Menschen darin leben' spannt. Daß diese Thematik angesichts der Mediatisierung des Alltags und Bilddigitalisierung an Bedeutung zugenommen hat, ist nicht von der Hand zu weisen. Allerdings sind 'Menschen, die unter Bildgewittern frühstücken' (Markl 1997) nicht zwangsläufig zur 'Hörigkeit' (Postman 1988) verdammt, sondern ihr 'individuelles Informationsmanagement' (Winterhoff-Spurk 1996) ist Ausdruck eines am und im Medienalltag geschulten elaborierten Wahrnehmungsinstrumentariums – 'Etwas sehen lernen, was man beim Sehen nicht sieht' (Vogelgesang 1998a) –, das die spezifischen Konstruktbedingungen der 'medialen Inszenierung von Wirklichkeit' (Mikos 1996) mitzureflekieren gelernt hat.

Brei, mit einem überlauten Gebrabbel zugemutet. In diesem Vorgang liegt eine nicht absehbare Schwächung aller synthetischen Fähigkeiten der menschlichen Subjektivität vor: Das Universum zerfällt in Seh- und Hörfragmente, die aufgrund ihrer Geschwindigkeit und ihrer brachialen Lautstärke nicht länger 'sinnvoll' zusammengefaßt, geschweige denn gedeutet werden können. Die synthetischen Fähigkeiten der Sinne zerfallen. Die solchermaßen erschöpfte und geschwächte Seele wird nun zum willfähigen Objekt von Manipulationen.“

Unsere ethnographischen Recherchen in der Techno-Szene sowie ergänzende sprach- und textanalytische Materialstudien (vgl. Vogelgesang et al. 1998) zeigen ein völlig anderes Bild.¹⁶ Zwar suchen die Techno-Fans das sinnlich-ekstatische Körper- und Gemeinschaftserlebnis, das im Rahmen szenentypischer 'Locations' und 'Events' ausgelebt wird, aber sie generieren und kultivieren auch eine besondere Form von Ästhetik und Stilisierung. Zwar entwickelt jede Jugendkultur, wie bereits kurz am Beispiel der Black Metal-Szene skizziert, auf ihre Weise eine eigene Theatralik und ein eigenes System symbolischer Handlungsformen, die in einer Art Dialektik von Zuordnung und Abgrenzung gruppenspezifische Innen-/Außenverhältnisse konstituieren, aber die Techno-Szene hat das wichtigste Prinzip jugendkultureller Stilbildung, die Bricolage, radikalisiert. Gemeint ist damit eine alle Stilelemente umfassende Bastelmentalität, deren ästhetisches Signum – analog zur Cut-up Technik in der Literatur oder der Collage in der Kunst – die Um- und Neugestaltung vorhandener kultureller Artefakte ist.

Dabei greifen die Techno-Freaks und Szenenprotagonisten mit Vorliebe die Ikonen der Alltagskultur auf, die sich in Medien, Mode und Werbung finden. Aber auch Philosophie (z.B. Gilles Deleuze), Kunst (z.B. Dadaismus, Pop-Art), Literatur (z.B. Arno Schmitt) und Musik (z.B. Karlheinz Stockhausen) werden zu einer Art von textuellem und kulturellem Steinbruch, aus dem sie sich in anarchistischer Manier bedienen. Westbam (1997, S. 76), mit bürgerlichem Namen Maximilian Lenz, der zu den DJ-Heroen der Szene gehört, hat in Anlehnung an Schopenhauer das allumfassende Stil-Mix der Szene in einer treffend-einprägsamen Metapher zum Ausdruck gebracht: Techno ist ein „tausendtoriges Theben.“ Während auf sozio-kultureller Ebene damit eine sichtbare Abgrenzungs- und Absetzbewegung einhergeht, symbolisiert ihr Bricolage-Stil in der expressiven Dimension eine Ästhetisierung und Verwandlung des Alltags und der eigenen Person.

Die Techno-Fans, so ist festzuhalten, arrangieren sich mit den Herausforderungen der Medien-, Konsum- und Erlebnisgesellschaft, aber nicht passiv und erleidend, sondern produktiv und gestaltend.¹⁷ Ihre Stilarrangements und -ver-

16 Aufmerksam zu machen ist in diesem Zusammenhang auch auf eine Initiative von Ronald Hitzler und Michaela Pfadenhauer (1997, 1998) zur Intensivierung und Fokussierung des Forschungsdiskurses sowie ihre eigenen, umfangreichen Studien in der Techno-Szene.

17 Daß das spielerische Stil- und Sinnbasteln und die ekstatischen Tanzerfahrungen dabei aber mit einem wachsenden Drogenkonsum einhergehen, wird oft übersehen. Szenentypische Sprachspiele und Redewendungen wie 'Optik schieben', 'Film fahren' oder 'verstrahlt sein' für den Gebrauch von Ecstasy, Amphetaminen oder Speed dienen eher zur Verschleierung und Verharmlosung der Drogenproblematik als zur Aufhellung und realistischen Einschätzung; vgl. Neumeyer/Schmidt-Semisch (1997).

wandlungen machen sie zu einer Art von stilistischer Avantgarde im multikulturellen Raum der Gegenwart. Ihr souveräner Gebrauch des szeneneigenen Symbol- und Zeichensystems ermöglicht zudem eine verlässliche Selbstvergewisserung und tritt in den Dienst der Funktion, Sinn zu verbürgen und Zugehörigkeiten zu vermitteln. In einer Gesellschaft, die durch eine Erosion der tradierten Lebens- und Identitätsformen gekennzeichnet ist, und in der die Individuen sich zunehmend selbst definieren müssen, erschließen – gerade Jugend-szenen – neue Ressourcen der Selbstidentifikation und demonstrieren neue Formen der Selbstvergewisserung. Für sie gilt mehr denn je Hans-Georg Soeffners (1983, S. 39) Diktum: „Dasein wird zum individuellen Design.“

4. Fazit: „Tag für Tag stirbt dein Zuhause“ (Schwendter) vs. „Leben im Transit“ (Löfgren)

Der beschriebene mediale Habitus der Cliques, Szenen und Gemeinschaften, so ist resumierend festzuhalten, kann als prototypisch dafür angesehen werden, daß Jugendliche im Mahlstrom der Moderne keineswegs untergehen müssen, nicht zwangsläufig zu Überwältigten von übermächtigen, medienbestimmten Daseinsverhältnissen werden, in denen an die Stelle der Weltbilder die Bilderwelten getreten sind, wie in der Kulturkritik immer wieder behauptet wird. Vielmehr läßt sich das jugendkulturelle Fantum von Videoclips oder Videofilmen, von Black Metal- oder Techno-Musik, von Computer- oder Netzkommunikation beispielhaft als Ort und Ankerplatz beschreiben, wo mediale und soziale Kompetenzen in eigener Regie erworben werden. Damit findet der in der Jugendsoziologie besonders herausgestellte und hinlänglich ausgewiesene Trend zur Bildung von Peer-groups in den von uns untersuchten Jugend-szenen und -kulturen eine Fortsetzung und bedeutungsmäßige Steigerung. Sie repräsentieren gleichermaßen Inszenierungs- und Kompetenzmärkte und sind eine ideale Plattform für das jugendliche Ringen um Anerkennung und Unterscheidung.

Dabei spielt der kompetente und eigenwillige Gebrauch von Medien – und zwar der alten wie der neuen – eine entscheidende Rolle. Sie sind für Heranwachsende etwas Selbstverständliches. Daß ihr Medienstil dabei manchmal auch ein gezieltes Spiel mit den Ängsten der Erwachsenen ist, ist vor dem Hintergrund von Autonomiebestrebungen entwicklungspsychologisch leicht nachzuvollziehen. Allerdings reicht die mediale Disparität zwischen den Generationen wesentlich weiter. Und es sind die Jugendlichen selbst, die mit allem Nachdruck diese Differenz markieren, wie der Inhalt eines elektronischen Briefes zeigt, den mir ein 21-Jähriger vor einiger Zeit zusandte:

“Mit großem Interesse habe ich Ihren Beitrag ‘Virtuelle Robinsonaden’ gelesen. Ich vertrete die Ansicht, daß es beim Thema Jugend im Cyberspace eher die Erwachsenen sind, die Aufklärung benötigen. Denn sind es nicht die Erwachsenen, die der Jugend Unfähigkeit im Umgang mit neuen Medien attestieren? Hat sich die Jugend jemals darüber beschwert, mit der Technik der Alten nicht zurecht zu kommen? Natürlich wird die Jugend neue Formen der Interaktion und neue Ausdrucksformen ihrer sozialen Bedürfnisse finden.

Ich denke, die größte Gefahr besteht eher in dem mangelnden Vorstellungsvermögen der älteren Generation über die Anpassungsfähigkeit der jüngeren Generation, als in der (Un)Fähigkeit des Umgangs der Jüngeren mit neuen

Medien. War es nicht beim Aufkommen des Fernsehens auch so, daß die Erwachsenen vor seinen Gefahren gewarnt haben? Und war dies nicht eher der Ausdruck einer Überforderung der älteren Generation im Umgang mit der neuen Situation? Ich denke, wir sollten uns mehr und mehr eine Einstellung zu eigen machen, von unseren Kindern zu lernen. Und zwar eine neue Form des Umgangs mit der Technik zu lernen, die wir selbst (mit anderen Intentionen) geschaffen haben.

Das Thema Cyberwelten und die Entwicklung des Internets fasziniert mich sehr. Ich benutze das Netz regelmäßig, würde mich jedoch nicht als Mitglied einer speziellen Szene bezeichnen. Diese mail ist lediglich als Statement gedacht, könnte aber auch bei Interesse Anstoß zu einer Diskussion sein“ (e-mail v. 3. Juli 1996).

Die Anzeichen mehren sich, daß sich der Generationen-Konflikt zukünftig viel stärker als Medien-Konflikt zeigen wird. Denn die Dynamik des Medienmarktes und die Differenzierung des Jugendraums lassen die medialen Kompetenzen und ästhetischen Präferenzen zwischen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen immer weiter auseinander treten. Beschleunigte optische und akustische Präsentationen, wie in den Videoclips bspw., aber auch die computererzeugten visuellen Animationen und Transformationen, von Nam June Paiks Videoinstallationen bis zu Filmen wie etwa 'Terminator 2', hinterlassen in der Wahrnehmungshaltung der Heranwachsenden tiefe Spuren, wobei sie eine besondere Virtuosität im Umgang mit bildhaften Darstellungen entwickeln. Analog zu ihrer stilistischen Bastelmentalität dekodieren sie auch Bilder durch spielerische und netzartige Sinnverknüpfungen. Hier scheinen sie es angesichts der zunehmenden Vorherrschaft der Bilder zu wahren Meisterleistungen zu bringen.¹⁸ Denn aus der Wahrnehmungsforschung wissen wir, daß die Wahrnehmung eines Bildes – anders als die Lektüre eines Buches – keinem linearen Abfolgemuster des Gedankenaufbaus folgt. Die piktoralen Elemente, aus denen sich ein Bild zusammensetzt, eröffnen vielmehr unterschiedliche Muster nicht-linearer Rezeption und damit verschiedene Formen der Deutung des Bildes als sinnhafter Einheit. Im Unterschied zur Linearität des Lesen handelt es sich bei der Bildwahrnehmung um eine offene, nicht-lineare Art der flottierenden Rezeption, wobei Erfahrungen und Präferenzen als Knotenpunkte für das visuelle Interpretationsspiel fungieren.

In Termini der neueren Medienforschung könnte man auch sagen: Es gibt heute nicht nur eine wachsende Wissenskluft zwischen den 'information rich' und den 'information poor', sondern auch eine sich vertiefende Wahrnehmungskluft, die die ältere Generation immer häufiger mit der schmerzlichen Erfah-

18 Um die zwischen der sprachlichen und bildlichen Kommunikation auftretenden generationenspezifischen Asymmetrien begrifflich und analytisch genauer fassen zu können, sollten künftig Befunde und Modelle aus der Wahrnehmungspsychologie (vgl. Goldstein 1997; Kebeck 1994) verstärkt mit zeichen- und codetheoretische Überlegungen (vgl. Bourdieu 1983b; Garz/Kraimer 1994) sowie Konzepten kultursoziologischer Bildhermeneutik und visuellen Verstehens (vgl. Kleinspahn 1989; Müller-Doohm 1993) kombiniert werden. Interessant ist in diesem Zusammenhang zudem die Frage, ob sich die Forschungen von Uwe Pörksen (1997) zur Genese und Existenz globaler Bildbegriffe ('Visiotype') auch auf die Ausbildung von szenen- und generationengebundenen Bildwelten übertragen lassen.

zung jugendkultureller Überforderung und medienpraktischer und -semantischer Inkompetenz konfrontiert. Angesichts solcher Befunde ist kritisch zu fragen, wen denn eine Medienpädagogik, die Bild- und Datenkompetenz als zentrale Bestandteile einer zukünftigen Wahrnehmungsqualifizierung ansieht, als Adressatengruppe genau meint: „Zum Erkennen der Welt, zum Codieren und Decodieren von Botschaften, zur Befähigung, mit den herrschenden Kommunikationsmitteln umzugehen, bedarf es der Qualifizierung unseres Wahrnehmungsapparates. Ein operationaler, kommunikativer Umgang mit der Welt der Bilder und Daten scheint außerordentlich notwendig zu sein, um sich in den gesellschaftlichen Diskurs einzuschalten, der längst vom Bilddiskurs maßgeblich beeinflusst wird“ (Krüger/Röll 1997, S. 234).

Daß auch Sozialwissenschaftler in die mediale Generationenfalle geraten können, soll die Überschrift andeuten: „Tag für Tag stirbt dein Zuhause“ (Schwendter) vs. „Leben im Transi“ (Löfgren). Diese gegensätzlichen Auffassungen repräsentieren die beiden äußeren Pole von Kulturpositionen und Wahrnehmungsdispositionen: Auf der einen Seite Rolf Schwendter (1996) als Vertreter einer Kulturgeneration, die den Verlust ihrer kulturellen Hegemonie beklagt und die sich in einer enttraditionalisierten Welt immer weniger heimisch fühlt. Auf der anderen Seite Ovar Löfgren (1995) als Vertreter der Mediengeneration, für die kulturelle Heteronomie zur Selbstverständlichkeit geworden ist und die sich als Flaneure in einer offenen, sich ständig im Wandel befindlichen Welt einrichten. Ob sie eine gemeinsame Wahrnehmungs- und damit Verständigungsbasis finden werden, wird die Zukunft zeigen.¹⁹ Vor übertriebenen Hoffnungen ist allerdings zu warnen.

Literatur

- Altrogge, M./Amann, R.: Videoclips – die geheimen Verführer der Jugend? Berlin 1991.
- Aufenanger, S. (Hrsg.): Multimedia – eine Herausforderung an Erziehung und Unterricht. Opladen 1998.
- Baacke, D./Sander, U./Vollbrecht, R.: Lebenswelten sind Medienwelten. 2 Bde. Opladen 1990.
- Baacke, D./Ferchhoff, W./Vollbrecht, R.: Trendforschung. Alltagskulturen und Jugendkulturen. Opladen 1998.
- Barthelmes, J./Sander, E.: Medien in Familie und Peer-group. München 1997.
- Banol, F.: Die okkulte Seite des Rock. München 1987.
- Becker, R. (Hrsg.): Generationen und sozialer Wandel. Opladen 1997.
- Behne, K.-E./Müller, R.: Rezeption von Videoclips – Musikrezeption. In: Rundfunk und Fernsehen. 3/1996, S. 365-380.

19 Wie sehr diese Frage den sozialwissenschaftlichen Diskurs derzeit bestimmt, zeigt nicht nur die gestiegene Zahl von Publikationen zur Neubestimmung des Generationenverhältnisses (vgl. Becker 1997; Ecarius 1998; Liebau 1997; Mansel/Rosenthal/Tölke 1997), sondern auch die Bedeutungszunahme von Forderungen nach „mehr Verhaltenselastizität und Empathie“ (Sterbling 1997, S. 96) durch ein „entsprechendes offenes und dynamisches Selbst“ (Hahn/Willems 1998, S. 212), die als Voraussetzungen und Bedingungen einer „existentiellen Handlungskompetenz“ (Vogelgesang 1998b, S. 104) angesehen werden, die künftig den gleichermaßen ich- und gesellschaftsintegrierten „flexiblen Menschen“ (Sennett 1998) garantieren soll.

- Behrens, U. et al.: Jugend und neue Medien. Trier 1986 (Forschungsbericht).
- Bolz, N.: Der Megatrend zum Bösen. In: Becker, U. et al. (Hrsg.): Megatrends. Düsseldorf/München 1995, S. 75-96.
- Bourdieu, P.: Die feinen Unterschiede. Frankfurt a.M. 1983a.
- Bourdieu, P.: Zur Soziologie der symbolischen Formen. Frankfurt a.M. 1983b.
- Brunner, J.: Sinn, Kultur und Ich-Identität. Heidelberg 1997.
- Charlton, M./Neumann-Braun, K.: Medienkindheit – Medienjugend. München 1992.
- Coleman, J.S.: Die asymmetrische Gesellschaft. Weinheim 1986.
- Diefenbach, K.: Kontrolle, Kulturalisierung, Neoliberalismus. In: nettime: Netzkritik. Berlin 1997, S. 71-88.
- Eckert, R./Vogelgesang, W./Wetzstein, T.A./Winter, R.: Grauen und Lust – Die Inszenierung der Affekte. Eine Studie zum abweichenden Videokonsum. Pfaffenweiler 1990.
- Eckert, R./Vogelgesang, W./Wetzstein, T.A./Winter, R.: Auf digitalen Pfaden. Die Kulturen von Hackern, Crackern, Programmierern und Spielern. Opladen 1991.
- Eckert, R./Reis, C./Steinmetz, L./Wetzstein, T.A.: „Ich will anders sein als die anderen.“ Gruppen und Gruppengrenzen bei Jugendlichen. Trier 1998 (Forschungsbericht).
- Fasching, T.: Internet und Pädagogik. München 1998.
- Feierabend, S./Klingler, W.: Jugend, Information und (Multi-)Media. In: Rundfunk und Fernsehen. 4/1998, S. 480-497.
- Fischer, H.-D./Niemann, J./Stodiek, O.: 100 Jahre Medien-Gewalt-Diskussion in Deutschland. Frankfurt a.M. 1996.
- Garz, D./Kraimer, K. (Hrsg.): Die Welt als Text. Frankfurt a.M. 1994.
- Geertz, C.: The interpretation of cultures. New York 1973.
- Geertz, C.: Dichte Beschreibungen. Frankfurt a.M. 1987.
- Giddens, A.: „Man hat keine Wahl, außer zu wählen.“ In: Die Zeit v. 18.4.1998 (Nr. 17), S. 49.
- Girtler, R.: Die 10 Gebote der Feldforschung. In: Sozialwissenschaften und Berufspraxis. 4/1996, S. 378-379.
- Goffman, E.: Rahmen-Analyse. Frankfurt a.M. 1977.
- v. Gottberg, J./Mikos, L./Wiedemann, D. (Hrsg.): Kinder an die Fernbedienung. Berlin 1997.
- Hahn, A.: Soziologie des Sammlers. In: Trierer Beiträge. 14/1984, S. 11-19.
- Hahn, A.: Identität und Selbstthematization. In: Hahn, A./Kapp, V. (Hrsg.): Selbstthematization und Selbstzeugnis: Bekenntnis und Geständnis. Frankfurt a.M. 1987, S. 9-24.
- Hahn, A.: Identität und Biographie. In: Wohlrab-Sahr, M. (Hrsg.): Biographie und Religion. Frankfurt a.M./New York 1995, S. 127-152.
- Hahn, A./Willems, H.: Zivilisation, Modernität, Theatralität: Identitäten und Identitätsdarstellungen. In: Willems, H./Jurga, M. (Hrsg.): Inszenierungsgesellschaft. Opladen 1998, S. 193-213.
- Hartwig, H.: Konkurrenz der Realitäten: Apollo jagt Daphne. In: Zacharias, W. (Hrsg.): Interaktiv. Im Labyrinth der Wirklichkeiten. Essen 1996, S. 57-70.
- Helsper, W.: Okkultismus. Die neue Jugendreligion? Opladen 1992.
- Hitzler, R.: Sinnwelten. Opladen 1988.
- Hitzler, R./Pfadenhauer, M./Artmaier, H./Huber, F. (Hrsg.): Techno zwischen Lokalkolorit und Universalstruktur. München 1997.
- Hitzler, R./Pfadenhauer, M.: „Let your body take control!“ Zur ethnographischen Kulturanalyse der Techno-Szene. In: Bohnsack, R./Jüttemann, G./Marotzki, W. (Hrsg.): Biographieforschung und Kulturanalyse. Opladen 1998, S. 75-92.
- Hörisch, J. (Hrsg.): Mediengenerationen. Frankfurt a.M. 1997.
- Holz-Bacha, C./Scherer, H./Waldmann, N. (Hrsg.): Wie die Medien die Welt erschaffen und wie die Menschen darin leben. Opladen 1998.

- Honer, A.: Lebensweltliche Ethnographie. Wiesbaden 1993.
- Jenkins, H.: Textual poachers. New York/London 1992.
- Kebeck, G.: Wahrnehmung. Theorien, Methoden und Forschungsergebnisse der Wahrnehmungspsychologie. Weinheim/München 1994.
- Kellner, D.: Die erste Cybergeneration. In: SPoKK (Hrsg.): Kursbuch Jugendkultur. Mannheim 1997, S. 310-316.
- Kleinspehn, T.: Der flüchtige Blick. Reinbek 1989.
- Kracht, C.: 60 Stunden Viva. In: Spiegel-Spezial: Die Eigensinnigen. 11/1994, S. 8-16.
- Krüger, K./Röll, F.-J.: Politische Bildung und Medien. In: Hafeneger, B. (Hrsg.): Handbuch politische Bildung. Schwalbach Ts. 1997, S. 225-242.
- Kühler, H.D.: Mediengenerationen oder Medien für 'Generationen'? In: Medien Praktisch. 2/1998, S. 10-16.
- Lenzen, D.: Medien-Generationen. In: Erziehungswissenschaft. 2/1996, S. 7-9.
- Liebau, E. (Hrsg.): Das Generationenverhältnis. Weinheim/München 1997.
- Löfgren, O.: Leben im Transit? Identitäten und Territorialitäten in historischer Perspektive. In: Historische Anthropologie. 3/1995, S. 349-363.
- Luckmann, B.: The small life-worlds of modern man. In: Social Research. 4/1970, S. 580-596.
- Luhmann, N.: Soziale Systeme. Frankfurt a.M. 1984.
- Luhmann, N.: Inklusion und Exklusion. In: Ders.: Soziologische Aufklärung 6. Opladen 1995, S. 237-264.
- Mansel, J./Rosenthal, G./Tölke, A. (Hrsg.): Generationen-Beziehungen, Austausch und Tradierungen. Opladen 1997.
- Markl, H.: Was wird aus Menschen, die unter Bildgewittern frühstücken? In: Frankfurter Rundschau v. 25. Juli 1997 (Nr. 170), S. 16.
- Mikos, L.: Zur medialen Inszenierung von Wirklichkeit. In: Medien Praktisch. 1/1996, S. 7-10.
- Müller-Doohm, S.: Visuelles Verstehen – Konzepte kultursoziologischer Bildhermeneutik. In: Jung, T./Müller-Doohm, S. (Hrsg.): 'Wirklichkeit' im Deutungsprozeß. Frankfurt a.M. 1993, S. 438-457.
- Neumann-Braun, K./Deppermann, A.: Ethnographie der Kommunikationskulturen Jugendlicher. In: Zeitschrift für Soziologie. 4/1998, S. 239-255.
- Neumeyer, J./Schmidt-Semisch, H. (Hrsg.): Ecstasy – Design für die Seele. Freiburg i.Br. 1997.
- Oevermann, U.: Zur Analyse von sozialen Deutungsmustern. Frankfurt a.M. 1973 (Ms).
- Papert, S.: The connected family. Bridging the digital generation gap. Marietta 1996.
- Pette, C./Charlton, M.: Videosessions – ritualisierter Rahmen zur Konstruktion von Gefühlen. In: Charlton, M./Schneider, S. (Hrsg.): Rezeptionsforschung. Opladen 1997, S. 219-240.
- Pörksen, U.: Weltmarkt der Bilder. Eine Philosophie der Visiotypen. Stuttgart 1997.
- Postman, N.: Die Verweigerung der Hörigkeit. Frankfurt a.M. 1988.
- Richard, B./Krüger, H.-H.: Welcome to the Warehouse. In: Ecarius, J./Löw, M. (Hrsg.): Raumbildung – Bildungsräume. Opladen 1997, S. 147-166.
- Richard, B./Krüger, H.-H.: Mediengenerationen: Umkehrung von Lernprozessen? In: Ecarius, J. (Hrsg.): Was will die jüngere mit der älteren Generation? Opladen 1998, S. 159-181.
- Schampaul, S.: Lernen in Interaktion mit dem Computer. In: Ries, H.A. et al. (Hrsg.): Berichte und Studien aus der pädagogischen Abteilung der Universität Trier. Nr. 30/1993.
- Schwab, J./Stegmann, M.: Die Windows-Generation. München 1998.
- Schwendter, R.: Tag für Tag: eine Kultur- und Sittengeschichte des Alltags. Hamburg 1996.
- Seesslen, G.: Die bizarre Schönheit zerplatzender Schädel. In: Deutsche Volkszeitung/Die Tat. 37/1987, S. 12.

- Sennett, R.: *Der flexible Mensch*. Berlin 1998.
- Soeffner, H.-G.: 'Typus und Individualität' oder 'Typen der Individualität'? In: Wenzel, H. (Hrsg.): *Typus und Individualität im Mittelalter*. München 1983, S. 11-44.
- Sterbling, A.: *Widersprüchliche Moderne und die Widerspenstigkeit der Traditionalität*. Hamburg 1997.
- Sturm, H.: Die kurzzeitigen Angebotsmuster des Fernsehens. In: *Rundfunk und Fernsehen*. 1/1995, S. 39-50.
- Tully, C.J.: *Lernen in der Informationsgesellschaft. Informelle Bildung durch Computer und Medien*. Opladen 1994.
- Vogelgesang, W.: *Jugendliche Video-Cliquen. Action- und Horrorvideos als Kristallisationspunkte einer neuen Fankultur*. Opladen 1991.
- Vogelgesang, W.: *Jugend- und Medienkulturen*. In: *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*. 4/1994, S. 464-491.
- Vogelgesang, W.: *Medien und Gewalt: Fakten und Vermutungen im Widerstreit*. In: *Psychosozial*. 1/1995, S. 99-110.
- Vogelgesang, W.: *Stilvolles Medienhandeln in Jugendszenen*. In: Hepp, A./Winter, R. (Hrsg.): *Kultur – Medien – Macht*. Opladen 1997a, S. 271-285.
- Vogelgesang, W.: *Jugendliches Medienhandeln: Szenen, Stile, Kompetenzen*. In: *Aus Politik und Zeitgeschichte*. B 19-20/1997b, S. 13-27.
- Vogelgesang, W.: „...Etwas sehen lernen, was man beim Sehen nicht sieht.“ In: Bardmann, T.M. (Hrsg.): *Zirkuläre Positionen 2*. Opladen 1998a, S. 303-335.
- Vogelgesang, W.: *Welche (Aus-)Bildung braucht die Jugend? Soziologische Überlegungen zu Schlüsselqualifikationen für das 21. Jahrhundert*. In: *rabs-Themen*. 4/1998b, S. 99-107.
- Vogelgesang, W.: *Jugendkulturelle Identitätsinszenierung und Szenengenerierung im Internet*. In: *Berliner Journal für Soziologie*. 1/1999, S. 65-85.
- Vogelgesang, W./Höhn, M./Cicchelli-Rößler, B./Schmitz, F.: *Techno: Design als Sein*. In: Jäckel, M. (Hrsg.): *Die umworbene Gesellschaft*. Opladen/Wiesbaden 1998, S. 81-112.
- Weber, M.: *Zu einer Soziologie des Zeitungswesen*. In: Gottschlich, M./Langenbucher, W. (Hrsg.): *Publizistik und Kommunikationswissenschaft*. Wien 1997 (zuerst 1911), S. 138-144.
- Weiler, S.: *Computerkids und elektronische Medien*. In: *Media Perspektiven*. 5/1995, S. 228-234.
- Westbam (zus. mit Rainald Goetz): *Mix, Cuts & Scratches*. Berlin 1997.
- Wetzstein, T.A./Dahm, H./Steinmetz, L./Lentes, A./Schampaul, S./Eckert, R.: *Datenreisende. Die Kultur der Netze*. Opladen 1995.
- Willems, H.: *Rahmen und Habitus*. Frankfurt a.M. 1997.
- Willis, P.: *Jugend-Stile*. Hamburg/Berlin 1991.
- Wils, J.-P.: *Medien-Welten. Verunsicherung oder Verdichtung der Sinne?* Mainz 1997 (Manuskript).
- Winter, R.: *Filmsoziologie*. München 1992.
- Winter, R.: *Der produktive Zuschauer*. München 1995.
- Winter, R./Eckert, R.: *Mediengeschichte und kulturelle Differenzierung*. Opladen 1990.
- Winterhoff-Spurk, P.: *Individuelles Informationsmanagement: Psychologische Aspekte der Medienkompetenz*. In: Jäckel, M./Winterhoff-Spurk, P. (Hrsg.): *Mediale Klassengesellschaft?* München 1996, S. 177-195.

Dr. Waldemar Vogelgesang, Universität Trier, Fachbereich IV/Soziologie, Postfach 3825, 54228 Trier